

URTIS ŠULINSKAS

WAY 2 GO

FAITES CONFIANCE
À VOTRE ÉQUIPE!

Pour 2 à 7 joueurs, à partir de 8 ans

MATÉRIEL

- 4 plateaux lavables, chacun avec 2 parcours (2 x A/B et 2 x C/D)



Parcours A

Parcours B

Parcours C

Parcours D

- 18 tuiles Capacité



- 2 Masques



- 2 Stylos



- 3 cartes Équipe avec des niveaux de difficulté allant de 1 à 7

(Recto/
Verso)



2/3 joueurs



4/5 joueurs



6/7 joueurs

- 4 tuiles avec un langage codé

Recto



Verso



- 1 livret de règles

BUT DU JEU



Way2Go est un jeu coopératif amusant dans lequel vous partez pour une mission qui nécessitera tous vos sens. Ensemble, vous formez une équipe et vous devez agir en simultané. Un des joueurs est désigné comme étant l'éclaireur. Ce joueur tient un stylo en main et a les yeux bandés. Sa mission est d'utiliser le stylo afin de dessiner un chemin le long du parcours en partant du départ pour aller jusqu'à l'arrivée.

Les autres joueurs sont les instructeurs. Ils donnent des indications à l'éclaireur de façon à ce qu'il dessine correctement le chemin et qu'il réussisse à arriver jusqu'à la fin.

Cependant, les instructeurs ne peuvent utiliser que certains de leurs sens, en fonction de leur rôle et du niveau de difficulté choisi. Par exemple, un joueur peut utiliser sa vue mais il ne peut communiquer avec les autres joueurs que par le toucher. Un autre joueur ne peut pas voir mais peut parler, ou encore un joueur ne peut parler qu'en utilisant un langage codé.

Vous devez réussir à bien vous coordonner, de façon à diriger l'éclaireur jusqu'à la fin du parcours en utilisant vos sens et votre intuition afin de remporter la partie tous ensemble.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ VARIÉS

Vous avez le choix entre différents niveaux de difficulté lors de vos parties de Way2Go. Lorsque vous réussissez un niveau, vous pouvez ensuite passer au niveau de difficulté suivant. Un tour de jeu est très rapide, vous pouvez donc en effectuer plusieurs à la suite.

Les cartes Equipe vous indiquent le nombre de joueurs (de 2 à 7 joueurs) ainsi que les niveaux de difficulté allant de 1 à 7 (seulement 5 niveaux pour les parties à 2 joueurs). Plus le niveau de difficulté augmente, plus la partie devient difficile et plus les défis à relever se diversifient. Les nombres représentés dans les différents tableaux indiquent les tuiles Capacité que vous devez utiliser. De plus, tous les parcours proposent des challenges différents.

MISE EN PLACE

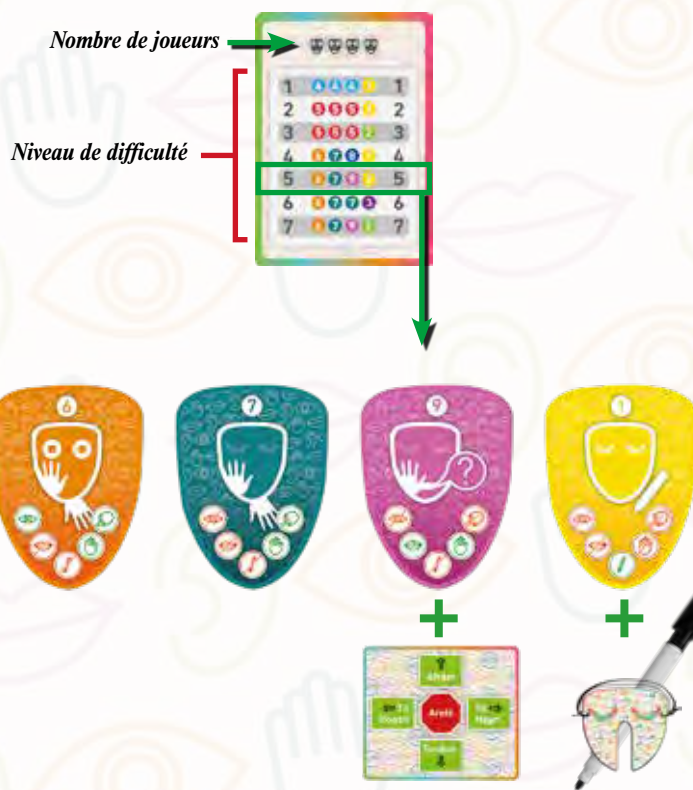
Tout d'abord, prenez la carte Equipe correspondant au bon nombre de joueurs.

Le jeu comporte 9 tuiles Capacité différentes. Par exemple, si vous souhaitez jouer avec le **niveau de difficulté n°5** à 4 joueurs, vous devez utiliser les tuiles suivantes: **1 x n°6**, **1 x n°7**, **1 x n°9** et **1 x n°1**. Vous pouvez décider de la répartition des tuiles Capacité ou bien vous pouvez les distribuer aléatoirement.


Une fois que chaque joueur a récupéré une tuile Capacité, vous pouvez distribuer le reste du matériel. L'éclaireur (tuile Capacité n° 1, 2 ou 3) prend un stylo et un masque (le deuxième stylo et le deuxième masque ne seront utilisés que pour la variante "Course poursuite").

Si les tuiles Capacité n°5 et n°9 sont utilisées, les joueurs qui les possèdent prennent une tuile avec un langage codé.


Puis, les joueurs s'installent autour de la table en fonction de l'ordre indiqué sur la carte Équipe. Assurez vous que chaque joueur ait bien compris en quoi consistait son rôle. Avant le début de la partie, placez les 4 plateaux avec les parcours à portée de main de tous les joueurs.





LES TUILES CAPACITÉ


 **Vous êtes l'éclaireur**
Prenez un stylo de façon à pouvoir dessiner le chemin.


Mettez le masque et assurez vous que vous ne voyez rien lorsque vous dessinez. Vous n'avez pas le droit de parler, vous ne pouvez toucher personne et personne ne peut vous toucher.


 **Vous êtes l'éclaireur**
Prenez un stylo de façon à pouvoir dessiner le chemin. Vous devez utiliser votre **main gauche** (ou votre main droite si vous êtes gaucher). Mettez le masque et assurez vous que vous ne voyez rien lorsque vous dessinez. Vous n'avez pas le droit de parler, vous ne pouvez toucher personne et personne ne peut vous toucher.


 **Vous êtes l'éclaireur**
Prenez un stylo de façon à pouvoir dessiner le chemin. Mettez le masque et assurez vous que vous ne voyez rien lorsque vous dessinez. Vous n'avez pas le droit de parler. Vous pouvez toucher votre voisin de gauche et votre voisin de gauche peut également vous toucher.


 **Vous êtes un instructeur**
Vous pouvez parler et voir. Vous n'avez pas le droit de toucher les autres joueurs mais votre voisin de gauche peut vous toucher.

 **Vous êtes un instructeur**
Prenez une carte avec un langage codé. Avant le début de la partie, laissez votre voisin de gauche voir la signification des mots codés. Pendant la partie, vous ne pouvez parler qu'en utilisant le langage codé. Vous pouvez utiliser votre vue mais vous n'avez pas le droit de toucher les autres joueurs. Votre voisin de gauche peut cependant vous toucher.

 **Vous êtes un instructeur**
Vous avez le droit de voir mais vous ne pouvez pas parler. Vous pouvez toucher votre voisin de droite et votre voisin de gauche peut vous toucher.

 **Vous êtes un instructeur**
Vous devez garder vos yeux fermés et vous n'avez pas le droit de parler. Vous pouvez toucher votre voisin de droite et votre voisin de gauche peut vous toucher.

 **Vous êtes un instructeur**
Vous devez garder vos yeux fermés mais vous avez le droit de parler. Vous ne pouvez pas toucher les autres joueurs mais votre voisin de gauche peut vous toucher.

 **Vous êtes un instructeur**
Prenez une carte avec un langage codé. Avant le début de la partie, laissez l'éclaireur voir la signification des mots codés. Pendant la partie, vous ne pouvez parler qu'en utilisant le langage codé et vous devez garder vos yeux fermés. Vous n'avez pas le droit de toucher les autres joueurs mais l'éclaireur peut cependant vous toucher.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Commencez par vous mettre d'accord!

Le premier joueur commence et donne une indication au joueur suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'indication arrive jusqu'à l'éclaireur. En fonction du niveau de difficulté choisi, l'indication est donnée en parlant ou en touchant le joueur suivant. Seul le dernier instructeur a le droit de parler à l'éclaireur ou de le toucher. Avant le début de la partie, vous devez trouver un accord pour être sûrs que l'éclaireur comprenne l'information que va lui donner le dernier instructeur en lui parlant ou en le touchant, de façon à ce qu'il puisse dessiner le chemin correctement.

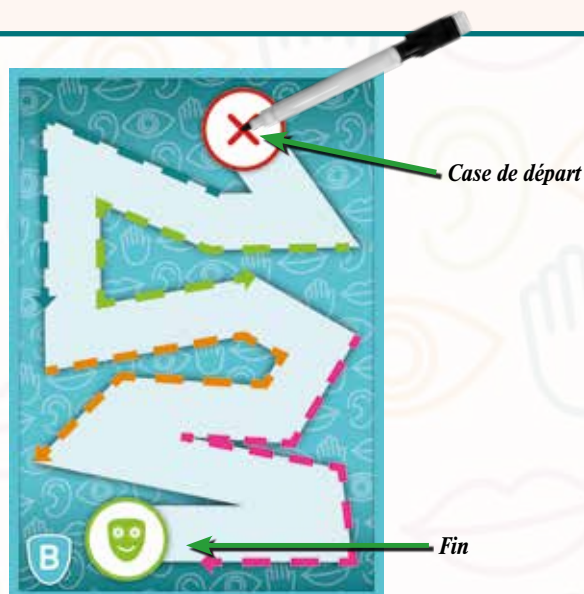
Les indications "gauche", "droite", "en haut", "en bas" et "stop" ou les mots correspondants en langage codé sont transmises entre les instructeurs à voix très basse de façon à ce que l'éclaireur ne puisse pas les entendre. Vous devez décider ensemble de la façon dont vous souhaitez transmettre ces indications grâce au toucher. Vous pouvez choisir de toucher la main, le dos ou encore la tête d'un autre joueur, selon ce que vous préférez.

C'est parti!

Une fois que vous vous êtes mis d'accord sur la façon de procéder, l'éclaireur met son masque. Puis, les instructeurs choisissent un plateau avec un parcours, par exemple, le parcours B, et le placent devant l'éclaireur (sans lui donner d'indications sur le plateau choisi). Pour l'aider à bien commencer, le joueur assis à droite de l'éclaireur place la main de ce dernier de façon à ce que le stylo soit au centre de la case de départ. A partir de ce point, l'éclaireur va devoir déplacer le stylo afin de dessiner un chemin sur le parcours et atteindre ainsi l'arrivée. Pour finir, les instructeurs qui n'ont pas le droit d'utiliser leur vue ferment les yeux.

Le tour de jeu commence dès que l'éclaireur dit "Je suis prêt", et l'un après l'autre, les instructeurs se transmettent la première indication jusqu'à ce qu'elle atteigne l'éclaireur.

Le premier instructeur doit réagir aussi vite que possible dès que l'éclaireur a commencé à dessiner le chemin et donner l'indication suivante à son voisin, de façon à ce que l'éclaireur puisse arrêter de dessiner avant de sortir du parcours. Si l'éclaireur sort du parcours, le premier instructeur doit arrêter le tour de jeu en cours en disant "sortie du parcours". Puis, il doit replacer le stylo de l'éclaireur à l'endroit où il est sorti du parcours. La partie continue ensuite normalement.



Exemple: Un des instructeurs qui a le droit de voir mais pas de parler (6) transmet l'indication "en haut" à son voisin de droite (7), qui lui ne peut pas voir, en le touchant. Ce nouvel instructeur transmet à son tour l'indication "en haut" à son voisin de droite (8) en utilisant également le toucher. Ce joueur a le droit de parler et transmet l'indication à l'éclaireur (1) en lui disant à voix haute "En haut". Ce dernier commence ensuite à déplacer lentement le stylo en direction du haut sur le parcours.



Le stylo est replacé à l'endroit où il est sorti du parcours.

FIN DE PARTIE

Le tour de jeu se termine lorsque l'éclaireur atteint la fin du parcours ou s'il sort du parcours trop souvent.

Si l'éclaireur sort du parcours autant de fois que le nombre de joueurs (par exemple 4 fois lors d'une partie à 4 joueurs), vous avez perdu le tour de jeu. Vous pouvez réessayer immédiatement avec le même parcours ou avec un parcours légèrement plus facile.

Si l'éclaireur atteint l'arrivée grâce aux informations données par les instructeurs (le parcours se termine au niveau du symbole masque) vous avez gagné ce tour de jeu, félicitations! Vous devez ensuite compter le nombre de fois où l'éclaireur est sorti du parcours - plus ce nombre est petit et mieux vous avez réussi à travailler ensemble.

A la fin de chaque tour de jeu, vous pouvez nettoyer le plateau utilisé en vous servant de l'autre bout du stylo. Vous pouvez ensuite choisir de recommencer le même parcours ou d'en essayer un différent en utilisant une combinaison d'équipe plus difficile ou, si vous souhaitez augmenter la difficulté, un parcours plus compliqué.

Réussirez-vous à atteindre l'arrivée du parcours D au niveau de difficulté 7?



Exemple: Il y a 4 joueurs. L'éclaireur vient de dépasser du parcours pour la quatrième fois. Le tour de jeu s'arrête immédiatement et les joueurs ont perdu.



Exemple: Il y a 4 joueurs. L'éclaireur a réussi à atteindre l'arrivée et n'est sorti du parcours que deux fois. Les joueurs ont gagné ce tour de jeu!

VARIANTES

Si vous jouez à plus de 7 joueurs ou si vous souhaitez jouer en mode compétitif, vous pouvez essayer une des variantes suivantes.

Équipe contre Équipe

Formez deux équipes, si possible composées du même nombre de joueurs. Les deux équipes utilisent le même parcours au même niveau de difficulté et jouent en même temps. Si une des équipes comportent un joueur de plus que les autres, ce joueur reçoit la tuile Capacité n°7.

Les deux équipes jouent en même temps, chacune d'un côté de la table de jeu. Les deux Éclaireurs utilisent le même parcours mais sur de plateaux différents. Les cartes Capacité sont placées entre les deux plateaux et sont utilisées par les deux équipes.



Les deux équipes commencent à jouer en même temps lorsque vous donnez le signal du départ. Les règles du jeu demeurent inchangées. L'équipe qui réussit à terminer le parcours en premier remporte la partie. Si une équipe sort du parcours trop souvent, elle perd instantanément (voir règles de base). L'autre équipe est alors désignée vainqueur, sans tenir compte de son avancée sur la parcours.

Course poursuite

Il s'agit de la version experte du jeu. Pour cette variante, vous aurez besoin d'un chronomètre (votre téléphone par exemple). Contrairement à la variante précédente, seule la première équipe commence à dessiner tandis que la deuxième équipe lance le chronomètre. Au bout de 20 secondes, la deuxième équipe se met elle aussi à dessiner et essaye de rattraper son retard.

Le but de la première équipe est de ne pas se faire rattraper par la deuxième équipe. Si la première équipe réussit à atteindre l'arrivée sans se faire rattraper par la deuxième équipe, elle remporte la manche. En revanche, si la deuxième équipe parvient à dépasser la première, même avant d'atteindre l'arrivée, c'est elle qui est déclarée vainqueur. Les deux équipes ont le droit de sortir du parcours un nombre de fois équivalent au nombre de joueurs dans l'équipe plus 1. Si l'éclaireur d'une des équipes sort du parcours une fois de plus que ce nombre, l'équipe a immédiatement perdu. Vous devez donc jouer rapidement tout en faisant attention!